



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA  
MODALIDADE À DISTÂNCIA**

**VALDEILSA DA SILVA ARAUJO LOUREIRO**

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

**JOÃO PESSOA - PB  
2017**

**VALDEILSA DA SILVA ARAUJO LOUREIRO**

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Pedagogia à  
Distância, da Universidade Federal da  
Paraíba, como requisito para obtenção do  
grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Iranete de Araújo Meira

L892L Loureiro, Valdeilsa da Silva Araujo.

A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem / Valdeilsa da Silva Araujo Loureiro. – João Pessoa: UFPB, 2017.  
45f.

Orientadora: Iranete de Araújo Meira  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia – modalidade a distância) – Universidade Federal da Paraíba/Centro de Educação

1. Ludicidade. 2. Educação infantil. 3. Aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.2(043.2)

**VALDEILSA DA SILVA ARAUJO LOUREIRO**

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Pedagogia à  
Distância, da Universidade Federal da  
Paraíba, como requisito para obtenção do  
grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Iranete de Araújo Meira

Aprovada em 13/12/2017

**BANCA EXAMINADORA**

---

Professora Ms: Iranete de Araújo Meira –UFPB/UAB

---

Professora Dra: Veridiana Xavier Dantas- UFPB/UAB

---

Professora Ms: Andrezza Raquel Cirne Bezerra – UFPB/UAB

CONCEITO FINAL: \_\_\_\_\_

Ao meu esposo Manoel Leite César Loureiro Netto. Aos meus pais, Heleno Terto de Araújo e Maria da Silva de Araújo. A minha sobrinha Jullian Karolyne Araújo da Silva. *DEDICO.*

## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu Deus, que sempre esteve presente em todos os momentos de minha caminhada, me permitindo buscar os meus sonhos e ideais, me ensinando a ter fé e perseverança e mostrando que as dificuldades são apenas meios de nos fortalecer.

As minhas amadas irmãs, por tanto amor e compreensão, mesmo quando eu não tinha tempo para elas.

Aos meus pais, Heleno Terto de Araújo e Maria da Silva de Araújo, que sempre me incentivaram a buscar a vitória através do conhecimento, acreditando que eu seria vencedor.

Ao meu esposo, Manoel Leite César Loureiro Netto, que sempre segurou em minhas mãos, sempre me incentivando a perseverar e concluir este curso, sendo meu principal apoio.

À minha orientadora Iranete de Araújo Meira, pela confiança depositada e oportunidades dadas durante o período em que estive sob sua orientação.

À amiga sobrinha Jullian, pela amizade e companheirismo e incentivo à carreira acadêmica.

Aos meus colegas de Curso Francisca de Freitas, Thayana Enéas, Tatiane Cleria, Sonia Maria, Mayrane Augusto, Ládía Suênia, Israela Alves e Helen Dayane, pelas discussões promovidas nos fóruns e bons momentos que compartilhamos durante essa jornada.

A todo Corpo Docente do Curso de Licenciatura em Pedagogia à Distância, que tive o privilégio de cumprir carga horária inerente aos seus componentes curriculares, porque dedicaram o seu precioso tempo em preparar os melhores materiais para que minha formação fosse de qualidade.

As tutoras presenciais do Curso de Licenciatura em Pedagogia à Distância em Itaporanga-PB, Josefa Cristina e Rejaneide Barbosa, pelo empenho, dedicação e preocupação em nos conduzir aos melhores resultados.

À Universidade Federal da Paraíba, pela preocupação de investimento, com intuito de melhorar a educação à distância desta instituição, buscando sempre oferecer o melhor para seus alunos.

*“O educador lúdico é conhecido como aquele que consciente e sensibilizado com a sua missão, faz acontecer a ação lúdica consolidando teoria e prática adquiridas ao longo de sua formação profissional”*

Santos (2001)

## RESUMO

O lúdico apesar de ser um tema clássico, ainda tem sido assunto leigo na prática de alguns educadores, principalmente na Educação Infantil. Seu estudo foi e ainda é alvo de discussão dentro da educação, pois há uma resistência muito forte dos que seguem a linha tradicional de ensino. O presente trabalho teve como objetivo analisar a importância da inserção de jogos lúdicos, como modelo prático de vivência para uma melhor prática no desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Dentro do complexo sistema de ensino discute-se a importância de conscientizar os educadores e todos que fazem as instituições educacionais sobre a importância de se considerarem as aptidões e as habilidades do ser humano, vislumbrando significativamente o exercício da cidadania. Não é possível separar da fase infantil a brincadeira, pois este é um exercício típico da criança, e se a escola tentar saquear esse processo, destacando apenas a importância de ter que informá-las sobre o conhecimento científico, desacelera precocemente seu desenvolvimento, uma vez que sua atenção está voltada única e exclusiva ao momento de brincar. Trata-se de uma pesquisa de caráter bibliográfico seguida de uma observação numa Creche Municipal na cidade de Itaporanga-Pb, onde se teve a oportunidade de conhecer melhor os aspectos situacionais, operacionais e metodológicos a esse processo de ensino-aprendizagem. O ensino e aprendizagem da criança se dão mediante a importância de se levar em consideração o ato de brincar, alguns por acharem que a criança é um adulto em miniatura bloqueia esse momento, e ao agirem dessa forma podem estar contribuindo para a formação de adultos incapazes de atuar efetivamente na sociedade. É preciso respeitar cada fase do indivíduo para que no decorrer do tempo não tenha que regredir para concertar o erro, ao regressar perde-se muito tempo este já servia para outras aprendizagens.

**Palavras-chave:** Lúdico. Educação infantil. Conhecimento. Aprendizagens.



## **ABSTRACT**

The playful despite being a classic theme, there is still a problem in the practice of some educators, especially in Early Childhood Education. Their study was published and disseminated within education, as there is a very strong strength of the traditional teaching line. The present work had as objective to analyze the importance of the insertion of games, as practical model of life for a better practice in the development of the child in Early Childhood Education. Within the complex system of education the importance of educating educators and all those who make as educational institutions the importance of considering as abilities and as abilities of the human being, envisaging significantly the exercise of citizenship, is discussed. It is not possible to separate from the children's phase and play, as this is a typical exercise of the child, and if the school tries to loot this process, highlighting only the importance of having to inform it about scientific knowledge, early decelerates its development, once that your attention is focused solely and exclusively on the play moment. This is a bibliographical research of an observation in Creche Municipal in the city of Itaporanga-Pb, where we had an opportunity to know better the fundamental, operational and methodological aspects of this teaching-learning process. The teaching and learning of the child occurs through the importance of being considered or a toast, some because they believe that the child is a miniature adult blocks that moment, and in doing so may be contributing to the formation of adults unable to act effectively in society. It is necessary to respect every phase of the individual so that there was no time limit, but to return is lost a lot of time this already served for other learning.

**Keywords:** Playful. Child education. Knowledge. Learning.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>1 EDUCAÇÃO LÚDICA.....</b>	<b>12</b>
1.1 Ludicidade na Educação Infantil: considerações iniciais.....	14
1.2 Processo de ensino-aprendizagem através do cuidar e do brincar.....	18
<b>2 A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA NA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.</b>	<b>21</b>
2.1 Formação docente e as atividades lúdicas .....	24
<b>3BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE: estratégias de ensino através da ludicidade.....</b>	<b>27</b>
3.1 A criança e o brincar.....	28
3.2 As atividades lúdicas na Educação Infantil.....	31
<b>4 METODOLOGIA.....</b>	<b>34</b>
<b>5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b>35</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>40</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>42</b>

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho de estudo é resultante de uma pesquisa que enfoca a temática da importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, tendo como parâmetro as contribuições que pode propiciar a aprendizagem da criança. Procurou-se resgatar a importância dos jogos e a brincadeiras como instrumentos satisfatórios da aprendizagem nesse nível de ensino.

Neste contexto, encontra-se o lúdico como estratégia de melhoria na educação infantil, que apresenta valores específicos para as fases iniciais na aprendizagem da criança. Pois, a criança não torna resistente à escola e ao ensino, quando essa escola acontece atividades lúdicas e prazerosas.

A realização deste estudo justifica-se pelo fato que, apesar das várias propostas e ações existentes no âmbito da Educação, como projetos educacionais, seminários, programas de governo, percebe-se que os resultados continuam insatisfatórios, o que demonstra existe a necessidade de mudanças no contexto educacional. Sendo assim, o professor torna-se um dos principais, se não o mais importante protagonista dessa mudança. Portanto sua formação e sua prática têm sido motivos de estudos.

Na educação, constitui-se como atividade recente o uso de jogos e brincadeiras como atividade pedagógica necessária. Assim, brincadeira e jogos têm sido utilizados como estratégias motivacionais de aprendizagem. São importantes recursos para trabalhar a cognição, trabalhar os conteúdos e os aspectos conceituais, procedimentos e atitudes, sem que o educando, a criança, em especial, sinta a carga de trabalho intelectual e sem que interfira na principal atividade infantil: o brincar.

Sabe-se que hoje, o lúdico não é apenas relacionado a crianças, mas sim, para jovens ou adultos em diferentes instituições como escolas, empresas, universidade, hospitais, entre outros, como um poderoso instrumento no processo de aprendizagem, buscando desenvolver a criatividade e o raciocínio crítico de forma prazerosa nos seres humanos.

Trata-se de uma pesquisa de caráter bibliográfico seguida de uma observação numa Creche Municipal na cidade de Itaporanga-PB, onde se teve a oportunidade de conhecer melhor os aspectos situacionais, operacionais e

metodológicos a esse processo de ensino-aprendizagem. Por esse motivo, formulou-se a seguinte questão-problema, norteadora do presente estudo: Qual a relevância das atividades lúdicas por meio de jogos e brincadeiras, no processo de ensino-aprendizagem da criança, mediadas pelo educador/cuidador?

Portanto, para respondermos a esta questão-problema, tomamos como suporte teórico os estudos de ALMEIDA (1978), ANTUNES (2005), FREIRE (2002), HUIZINGA (2007), KISHIMOTO (2002), MACHADO (2004) entre outros, por meio do qual nos subsidiou para alcançar as metas traçadas nesta pesquisa.

A fim de alcançar-se tal propósito, elencaram-se os seguintes objetivos:

Geral “Analisar a importância da inserção de jogos lúdicos, como modelo prático de vivência para uma melhor prática no desenvolvimento da criança na Educação Infantil”.

Específicos que são: Refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem da criança; Ressaltar a importância das atividades lúdicas frente ao desenvolvimento da criança. Identificar quais as atividades lúdicas desenvolvidas através de jogos e brincadeiras.

Estes objetivos estão vinculados aos capítulos que assim se nomeiam:

Na primeira seção aborda a Educação Lúdica, com enfoques nos aspectos históricos e conceituais, assim como, suas bases, através da história da Educação Infantil, fazendo-se breve exposição de suas etapas;

Na segunda seção enfoca-se o lúdico como prática pedagógica na Educação Infantil como estratégia para a aprendizagem da criança, onde enfatiza a Educação Infantil como sendo à base de em que a criança começa a aprender e nesse nível de ensino a ludicidade é de fundamental importância, por ser nessa fase que o professor poderá introduzir o jogo e as brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, visando o desenvolvimento cognitivo, afetivo, moral e social da criança, estimulando-as através de atividades lúdicas a exercitarem suas capacidades e descobertas.

Já na terceira seção trata-se da criança e o brincar e as atividades lúdicas, apresentando-se novas metodologias que poderão ser fundamentais na melhoria do processo de ensino-aprendizagem, onde os jogos e os brinquedos são considerados recursos pedagógicos essenciais na educação Infantil. A partir daí, busca-se fazer um enfoque sobre a escola como espaço de alegria e prazer para a criança, com utilização dos jogos e as brincadeiras.

Assim, o estudo buscou fazer uma análise sobre a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem da criança, principalmente na Educação Infantil. Pois, só assim poderemos verificar o potencial que cada criança tem para desenvolver o desenvolvimento lógico de atividades lúdicas na aprendizagem do conhecimento.

Acredita-se que o presente estudo traz reflexões importantes que podem contribuir para uma melhor interação entre gestor, professores e toda comunidade escolar com vistas à realização de atividades lúdicas, proporcionando assim um bom desempenho no processo ensino-aprendizagem.

## 1 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

Sendo uma das áreas educacionais de maior relevância, atualmente, a Educação Infantil integra a Educação Básica com a função de preparar a criança para o ingresso, com sucesso, na primeira série do Ensino Fundamental e outras séries sucessivamente. Sabe-se que o ato de educar é complexo, por isso só pode ser educador aquele que se propõe a superar desafios, que está disposto a vivenciar novas experiências, o mesmo deve educar em escolas periféricas do mesmo modo que educa em escolas de alta geração, só assim irá perceber que esta é a verdadeira função de educar.

Cada meio social é revestido pela sua própria cultura e, o ato do brincar é uma das primeiras culturas que adotamos nas nossas vidas, a partir disso podemos concluir que o lúdico existe na nossa sociedade desde os primórdios, porém, de forma implícita, a qual foi se descobrindo com o passar do tempo e se transformando conforme as sociedades evoluem. Conforme nos afirma Antunes (2005, p.57) que “a cultura lúdica é historicamente construída”.

A palavra “Lúdico” tem origem do latim “ludus” que significa “jogo”. Entretanto, com o passar do tempo esse termo foi ultrapassando o seu estrito significado e tornando-se amplo diante da educação infantil. O jogo e o brincar deixa de ser um ato meramente espontâneo e imanente as crianças e torna-se o berço necessário para o bom desenvolvimento cognitivo e moral delas. Como coloca Antunes (2005, p.33) “as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”.

A primeira fase da vida criança é a que mais necessita do lúdico como função pedagógica de aprendizado. Veja: para o adolescente o ensino das escolas é necessário para que eles possam ter um bom futuro, ter a sua independência financeira e para ser um profissional realizado, porém, as crianças não conseguem ter essa visão de futuro; a troco de que elas iriam se empenhar em aprender um conteúdo didático? Por isso é necessário apresentar para eles um método divertido de se aprender.

Na Grécia Antiga, Platão dizia que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos; Rabelais no século XV dizia que as crianças deveriam aprender por meio dos jogos e das brincadeiras, e que todos deveriam ensinar, desde cedo, o gosto pela leitura. Rabelais também apontava que o

desenho, os jogos de cartas e de fichas eram pontes para aprender a aritmética e a geometria. Em contrapartida, com o cristianismo os jogos são considerados insignificantes e profanos, e acontece uma desvalorização do lúdico. Por volta do século XVI, os humanistas, novamente, começam a valorizar os jogos educativos como forma de desempenho cognitivo da criança e de suporte pedagógico.

Por volta do século XVIII, temos as contribuições dos estudiosos: Rousseau e Pestalozzi. No século XIX, Dewey; e no século XX, Montessori, Vygotsky e Piaget que foram nomes de extrema importância na promoção da inserção do lúdico no contexto educacional. Eles acreditavam que a melhor forma de desenvolvimento cognitivo era aplicando jogos e brincadeiras para que os educandos pudessem aprender de forma prazerosa.

No Brasil, a ludicidade foi trazida pelos índios, negros e portugueses, cada um com a sua forma diferente de brincar que acabaram nos proporcionando vários modelos diferentes de lúdico. Nosso país tem uma grande diversidade de povos o que implica dizer que também tivemos diversas culturas e, a partir dessas culturas foram-se construindo a nossa cultura atual que é a responsável por delimitar as formas atuais de brincadeiras e jogos utilizados.

Os índios adultos sempre ensinaram aos pequenos desde cedo a produzir os seus próprios brinquedos, a dançar, nadar, caçar, pescar... e, eles não realizavam essas atividades como forma de obter a sua subsistência, mas, como forma de brincar e se divertir, ou seja, eles conseguiam obter aprendizado a partir de atividades que eram desenvolvidas pelos adultos, mas que eles fantasiavam como brincadeiras.

Os aspectos culturais e educacionais trazidos pelos negros foram muito semelhantes aos dos índios, e também desenvolviam a criatividade, aprendizagem e a imaginação das crianças ao realizar atividades que na realidade serviam para a sua própria subsistência.

Os costumes dos filhos dos portugueses eram totalmente diferentes dos costumes dos índios e dos negros. Eles realizavam as suas atividades lúdicas como simples forma de lazer e enriquecimento intelectual, sem nenhuma preocupação com a sua subsistência.

No início da idade moderna a igreja católica extinguiu os jogos do contexto educacional, e mais tarde eles voltaram a ter destaque com a vinda dos Jesuítas

para o Brasil. Porém, em 1978 os Jesuítas foram expulsos do Brasil e novamente o país fica sem nenhuma estrutura de ensino.

Em 1930 ocorreu o fim da Primeira República que foi um marco importantíssimo para a educação no Brasil. O Brasil começa a ingressar no mundo capitalista de produção e daí surge à necessidade de mão de obra especializada, então, começa o investimento na educação, e é criado o Ministério da Educação que desenvolveu propostas para educação do país, embora que bastante difusa e distante da realidade de integralidade da criança nos modelos de educação pública e gratuita. Até mesmo, porque a realidade circunscrita nos processos sócio históricos da criança nesse período havia negligência na oferta de educação através da garantia e proteção e do interesse do Estado.

Desta forma podemos ver que o lúdico vem se modificando de acordo com cada sociedade e com a época em questão.

Entretanto, é preciso ressaltar que a inserção do lúdico nas escolas acontece de forma tardia e até hoje ainda temos a escassez do lúdico em algumas escolas.

### **1.1 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: considerações iniciais**

A atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, divertir o praticante (PIAGET, 1997). A atividade lúdica é, de fato, um meio de motivação na sala de aula, que torna o processo de ensino-aprendizagem prazeroso. Lúdico é tudo aquilo que se dá através do jogo, da brincadeira, da dinâmica, do divertimento. Essas características são fundamentais para tornar a aprendizagem um momento de satisfação e de busca interior: a brincadeira educativa é o primeiro passo para que o aluno se identifique com a escola, tornando-a uma extensão de sua casa, logo, um de seus ambientes preferidos:

Jogar é uma atividade natural do ser humano. Ao brincar e jogar, a criança fica tão envolvida com o que está fazendo, que coloca na ação seu sentimento e emoção. O jogo, assim como a atividade artística, é um integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Por isso, partimos do pressuposto de que é brincando e jogando que o aluno ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores. Por tanto, é através do jogo que o aluno reproduz e recria o meio rotativo. (STOKOE, 1987, p.48)



Diante do enfoque, passamos a compreender que as brincadeiras ajudam de forma significativa na prática desenvolvida em sala de aula, pois, elas atuam com uma ação motivadora para as crianças, na qual passa a associar o mundo imaginário com a realidade existente. Assim, criança constrói suas atividades lúdicas, o que favorece em sua aprendizagem.

Outro fator importante neste ato é a afetividade que passa a ser observada de forma espontânea. O brincar nessa fase da vida da criança, esta inserida desde cedo, e, ao chegar à escola, torna-se importante dar continuidade com as atividades lúdicas, porém, dando um contexto educacional, onde a criança possa assimilar os conhecimentos como: representações simbólicas as letrinhas, pinturas, entre outras atividades.

É através de situações vividas em sala de aula que se consegue uma boa aprendizagem, onde a motivação por meio da criatividade estimula e proporciona prazer em aprender, tendo como um dos recursos os jogos, que são utilizados nas aulas, fazendo com que os alunos participem mais e se envolvam nos conteúdos aplicados pelos professores.

Como a atividade lúdica é um jogo educativo, partimos do pressuposto de que além do universo criativo e do poder mágico e fantástico que o jogo traz consigo, há também o trabalho corporal e expressivo que valoriza as ações motoras, os sentidos e a socialização, aspectos que estimulam e estruturam o exercício da liberdade no pensar e no agir, como cita Almeida (1978)

Os alunos efetivamente expressam através do jogo todo o seu vigor físico, num conhecimento inicial que todos eles fazem do seu corpo. Bem como o seu desejo de liberdade. No jogo o sujeito-ator (criança neste caso), esquece o real; recusa-se a aceitar a realidade e vê a fantasia como atividade séria, libertando-se dos quadros apertados com que se defronta nas atividades quotidianas. (ALMEIDA, 1978, p.22)

Na citação acima, percebe-se claramente quando o autor expressa que a brincadeira é uma atividade social privilegiada de interação específica e fundamental que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história.

Reforçando a discussão, Kishimoto (2002, p. 25), enfatiza que

A brincadeira deve estar no contexto escolar, onde pais e educadores precisam levar a sério esta tarefa, como uma ação motivadora, pois a criança começa a experimentar necessidades, onde os desejos não realizáveis podem ser realizados através do brincar.

Neste contexto, para que as brincadeiras possam acontecer necessita-se tanto de brinquedos como de espaço no ambiente escolar, pois, só assim a criança se sente a vontade durante sua aprendizagem. É através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimila e relaciona a cultura do meio em que vive com a realidade existente no espaço escolar.

Macedo (2005, p. 12) relata que:

A educação básica de hoje é valorizada para todas as crianças, mas que na escola seletiva de antigamente não era assim. Nela ingressavam crianças que preenchiam requisitos, e somente permaneciam as que atendiam minimamente aos critérios de aprendizagem e de bom comportamento exigidos pela escola.

Assim, a garantia do espaço para brincar no contexto escolar é a garantia de uma possibilidade de educação numa perspectiva motivadora e consciente. Por vezes, temos uma escola punitiva, obrigatória em que não desenvolve atividades lúdicas, não proporciona a seus alunos uma oportunidade de aprendizagem, ou seja, nela a criança não tem meios de pensar numa escola como algo que lhes será bom para vida e, com certeza terá um futuro remoto, aplicada a profissões que eles nem sabem direito o que são ou significam.

Quando a criança brinca ou joga, ela está conhecendo mais seu corpo e também estimulando o desejo de liberdade, onde através do desenvolvimento de sua imaginação, começam a construir relações entre si.

O brincar se situa na área intermediária entre a realidade interna e a externa, entre a criatividade primária e a percepção objetiva baseada no teste da realidade. Área esta que faz parte do desenvolvimento da criança e permanece em todos nós sob a forma de criatividade, religião, enfim, tudo aquilo que não exige uma definição exata do que é interno ou externo, um espaço potencial caracterizado por fenômenos transicionais em que o relaxamento é possível. Na brincadeira se manifesta a atividade criativa a qual, somada ao relaxamento alcançado em vivências de confiabilidade (inicialmente com a mãe e posteriormente com outros pares), proporcionará à criança a experiência do sentimento do eu, fundamental ao seu desenvolvimento. É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança e o adulto fruam sua liberdade de criação. Como reflexo

dessa lacuna o problema é conduzido à escola, que recebe o aluno cheio de conflitos, internamente amargurado e desmotivado. (WINNICOTT, 1975, p. 79):

É através da brincadeira que a criança vai sentir prazer no processo de aprendizagem, aumentando sua capacidade de entender e compreender melhor o significado de tudo o que as cercam de acordo com cada fase de seu crescimento, pois trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam.

A escola em si também não está preparada, nem é a tábua de salvação para todos os problemas familiares, temos que pensar em receber essas crianças e conduzi-las pedagogicamente de tal forma que uma luz reflita no final do túnel e contribua iluminando o caminho desses que além de irem à escola apenas para estudar, precisam encontrar um ambiente favorável a aprendizagem. As atividades lúdicas, quando bem aplicadas, amenizam a distância existente entre a escola e a família e as diferenças desta com o jovem, suscitando uma perspectiva de futuro e abrindo horizontes que possibilitarão uma busca pessoal pelo sucesso através de conquistas sociais e econômicas.

Ambos, o aluno e o professor, saem ganhando com a inter-relação que as atividades lúdicas propiciam dentro do grupo. O aluno que se sente isolado e que participa de pequenos grupos passa a se relacionar com o todo, tornando o ambiente agradável e propício à aprendizagem. A atividade lúdica, como um jogo, tem regras que estimulam a disciplina e a lealdade quando a realização do trabalho em grupo. Essas atividades reconstituem o elo perdido na família, resgatando também a autoestima e a afetividade, elementos essenciais à felicidade e, conseqüentemente, ao bom desempenho. Portanto, o papel do professor é aplicar um jogo que pedagogicamente seja construtivo.

Os aspectos psicopedagógicos e motores são essenciais as fases iniciais da escolaridade do aluno. A escola que não prioriza esse assunto, como conteúdo programático, está correndo o risco de expor os discentes a uma formação inicial incompleta. Dependendo da formação da turma e concomitantemente do direcionamento pedagógico da escola, as atividades lúdicas devem, a nível psicopedagógico, serem relacionadas para estruturar as necessidades fundamentais à boa aprendizagem, como: atenção, concentração, meditação, responsabilidade; fatores que são necessários ao bom rendimento da turma e ao crescimento

individual dos alunos, principalmente para aqueles que passam por momentos difíceis na família e na escola, necessitando de um apoio afetivo e moral para que o cognitivo possa atuar livremente nas suas atividades educacionais.

Essas atividades lúdicas podem ser realizadas em diferentes ambientes escolares, porém há um espaço bastante significativo que é a brinquedoteca.

A brinquedoteca tem papel fundamental na formação dos alunos, sendo um recurso imprescindível para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem. De acordo com as diretrizes da IFLA/UNESCO (2005, p.4), a brinquedoteca escolar proporciona no processo ensino-aprendizagem:

A brinquedoteca escolar propicia informação e ideias que são fundamentais para o sucesso de seu funcionamento na sociedade atual, cada vez mais baseada na informação e no conhecimento. A biblioteca escolar habilita os alunos para a aprendizagem ao longo da vida e desenvolve sua imaginação, preparando-os para viver como cidadãos responsáveis.

A escola por ser uma instituição de ensino, deve oferecer instrumentos necessários para o desenvolvimento do aluno, e utilizar a brinquedoteca uma ferramenta necessária à compreensão e interpretação de atitudes através de seus materiais informacionais.

## 1.2. Processo de ensino-aprendizagem através do cuidar e do brincar

Para seguir as orientações encaminhadas pelo Referencial Curricular Nacional para a educação infantil (RCNEI), é preciso relacionar o educar e o cuidar ao contexto lúdico em que se encontram as crianças, pois os atos de cuidar e educar são complementares.

EDUCAR significa, portanto propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (RCNEI, 1998, p.23).

CUIDAR [...] exige conhecimentos, habilidades e instrumentos que extrapolam a dimensão pedagógica, ou seja, cuidar de uma criança em um contexto educativo demanda a integração de vários campos de conhecimentos e a cooperação de profissionais de diferentes áreas. (RCNEI, 1998, p.24).

Pode-se perceber que a aprendizagem segura das crianças está relacionada ao fazer pedagógico dos docentes e equipe técnica, elencando as necessidades da criança, cujas atividades devem ter um significado para a mesma. Voltando-se para a educação infantil, a aprendizagem significativa se encontra vinculada ao brincar, uma vez que é nesta fase que a criança se expressa, assimila conhecimentos e (re) constrói a sua realidade quanto está praticando alguma atividade lúdica. Por isto, os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois, além de está construindo sua identidade, desenvolve as relações sócias afetivas e a cognição. Neste sentido, o brincar se apresenta como atividade fundamental tanto para o desenvolvimento cognitivo e motor da criança quanto à sua socialização, sendo um importante instrumento de intervenção educativa durante a infância.

Para Machado (2004, p. 6)

O caráter pedagógico da Educação Infantil não está na atividade em si, mas na postura do adulto frente ao trabalho que realiza. Assim sendo, os presentes referenciais - definidos a partir das concepções, experiências e intenções daqueles que as elaboraram - possibilitam instruir as ações educativas dos profissionais da Educação Infantil, cujo trabalho deve ser obrigatoriamente intencional e sistematizado, comprometido com a integridade e o desenvolvimento das crianças.

Como diz Freire (1996), a especialidade da criança é brincar. Por isso quando se pretender estabelecer um diálogo com as crianças por meio do jogo é melhor deixá-las falar primeiro. Essa estratégia revela-se bastante coerente com os projetos educacionais cujo objetivo é a formação democrática, igualitária, justa e cooperativa.

A brincadeira é uma necessidade básica para a criança, pois o brincar é altamente recomendado para a saúde mental de crianças e adultos, como também essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano, pois desenvolve atenção, concentração e muitas outras habilidades, despertando também prazer durante todo o aprendizado.

Para manter o equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. Algumas brincadeiras lúdicas que podem ser aplicadas na sala de aula são: Lista de atividades lúdicas:

- Atividade livre com uma folha de papel e lápis;
- Uso da massa de modelar;
- Uso de música;

- Repertório de brincadeiras;
- Sempre promover atividades desafiantes e que chamem atenção;
- Vibrar com alunos quando as tarefas são cumpridas com êxito;
- Desenvolver atividades coletivas como jogar bola e brincar no pátio;
- Criação de portfólio;
- Criação do alfabeto móvel;
- Uso de historinhas, revistas e gibis, além da dramatização;
- Passear pelo pátio;
- Dinâmicas de grupo;

Tais atividades lúdicas tornam-se mais significativas à medida que se desenvolve, inventando, reinventando e construindo.

A linguagem, segundo Vygotsky (1984), tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança à medida que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento. Para o autor brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimento e criatividade.

Tanto para Vygotsky (1984) como para Piaget (1997), o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e, nesse trajeto, a imaginação se desenvolve, uma vez que a criança brinca e amplia a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos.

A decisão de se permitir envolver no mundo mágico infantil seria o primeiro passo que o professor deveria dar. Explorar o universo infantil exige do educador conhecimento teórico, prático, capacidade de observação, amor e vontade de ser parceiro da criança neste processo. Nós professores podemos através das experiências lúdicas infantis obtermos informações importantes no brincar espontâneo ou no brincar orientado.

## 2. O LÚDICO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Fazer a observação das crianças enquanto brincam é um fator muito importante, pois, revela a diversidade e a complexidade de comportamentos e atitudes delas através das brincadeiras. O educador tem a oportunidade de conhecer melhor o comportamento de cada criança e este é o momento em que o profissional precisa adotar algumas posturas a fim de alcançar mais eficazmente seus objetivos lúdicos. Desta forma, afirma Friedmann (2012, p.46):

O educador pode, a partir da observação das atividades lúdicas, obter um diagnóstico do comportamento geral do grupo e do comportamento individual de seus alunos; descobrir em qual estágio de desenvolvimento se encontram as crianças; conhecer os valores, as ideias, os interesses e as necessidades de cada grupo, seus conflitos, problemas e potenciais.

Os educadores devem ter uma atenção impar em relação à aplicação do Lúdico na educação da criança, pois cada criança é um ser único, com características diferentes. Visto isso, o profissional deve entender que nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para que haja o ensino-aprendizagem de forma eficaz é necessário que o professor se utilize de todos os mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Esses mecanismos devem ser suficientes para que, se um método não suprir determinada dificuldade do aluno, exista outro que possa ser utilizado. O educador deve se limitar apenas a mediar e estimular os educandos às práticas lúdicas, não pode haver uma imposição da parte do profissional, isso para que ela própria descubra as informações e consequentemente aprendam.

Fazendo um resgate dos jogos e das brincadeiras tradicionais podemos destacar: pula corda, elástico, passa anel, peteca, corrida de saco, estilingue, esconde-esconde, gato e rato, pega-pega, jogo das pedrinhas, amarelinha, pião e corrida de pneu. Estas por mais simples que pareçam, têm a capacidade de oferecer momentos de prazer e diversão para as mesmas.

O uso excessivo de jogos e brinquedos eletrônicos executa da criança ações de passividade uma vez que estes fazem tudo por elas, resultando nenhum

momento de prazer nem de aprendizagem. Muitos destes ainda influenciam para a violência.

O resgate dos jogos tradicionais além de permitir momentos de prazer à criança informa-as a respeito das múltiplas culturas existentes. Nesse sentido há uma troca de experiências entre indivíduos e estes aprendem novas brincadeiras.

Pode-se dizer que as atividades lúdicas, os jogos, permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade e, conseqüentemente, prazer que raramente são encontrados em outras atividades escolares. Por isso necessitam ser estudados por educadores para poderem utilizá-los pedagogicamente como uma alternativa a mais a serviço do desenvolvimento integral da criança.

O prazer em brincar é um grande ponto importante para que haja um bom e mais rápido aprendizado. Elas acabam aprendendo com mais eficácia quando elas não são forçadas, quando elas fazem de forma voluntária. Neste sentido, espera-se que os educadores reflitam e reconheçam a importância que as atividades lúdicas têm em assegurar a eficácia do processo ensino-aprendizagem.

O professor precisa ter a possibilidade de tempo, espaço e material para as crianças brincarem livremente. Ele deve sempre aceitar o que as crianças têm a dizer o que fortalecerá seu conhecimento na vida escolar, por isso o trabalho prático para cada educador é observar as crianças ao brincar, é importante que os educadores conheçam os potenciais do brincar e a necessidade do próprio adulto aprender a brincar para que elas consigam transmitir essas brincadeiras às crianças e induzi-las a brincar. Logo, a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para uma boa aprendizagem das crianças.

Os estudos têm avançado e hoje fala-se em “atitude lúdica”, isto é, a postura do educador em relação à todas as atividades propostas, perpassando tempos e espaços predefinidos para o brincar. Assumir uma atitude lúdica significa aprender e incorporar as linguagens expressivas das crianças e adotar uma postura em todos os conhecimentos e atividades. (FRIEDMANN. 2012, p. 46).

A partir desse pensamento de Friedmann sabemos o quão é importante o papel do educador. Eles devem utilizar-se da empatia para saber quais as dificuldades da criança e qual as atividades que suprem essas dificuldades.

Segundo Piaget(1997), na brincadeira do faz-de-conta, chamado por ele jogo simbólico, as crianças criam símbolos lúdicos que podem funcionar como uma



espécie de linguagem interior que permite a elas reviver e repensar os acontecimentos interessantes ou impressionantes para elas. Com isso é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem e que é imprescindível a presença do lúdico no contexto escolar.

O espaço para brincar é tão esperado pelas crianças que muitas vezes sua atenção ao conteúdo fica em último plano. Se o educador analisar bem, a brincadeira pode auxiliar satisfatoriamente para integrar o conteúdo a aprendizagem.

O brinquedo ajuda a desenvolver a confiança, as habilidades, a autoestima, a concentração e a cidadania. Quando a criança brinca suas atitudes pessoais são expostas, isso facilita o trabalho pedagógico a compreender que a sala de aula é heterogênea. As diferenças são entendidas e socializadas, construindo o exercício da cidadania.

O jogo consiste numa ação a qual explora da criança seu processo intelectual, gerando ainda um sentimento de prazer. Portanto, o jogo tem dupla finalidade: desenvolver a aprendizagem e dar prazer e equilíbrio emocional a criança.

Some-se a isto a importância de elaborar as brincadeiras, as quais correspondam ao determinado assunto que deseja trabalhar. Os jogos e as brincadeiras tradicionais possuem ainda uma essência marcante na vida do indivíduo e estes passados de geração em geração, não perdeu sua marca.

Assim, será possível ao educador redescobrir e reconstruir em si mesmo o gosto pelo fazer lúdico, buscando em suas experiências, remotas ou não, brincadeiras de infância e de adolescência que possam contribuir para uma aprendizagem lúdica, prazerosa e significativa.

O lúdico é essencial para uma escola que se proponha não somente ao sucesso pedagógico, mas também à formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal, em que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, criar identidade neste mundo. Sua contribuição também atenta para a formação da autonomia, capazes de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas e compreendendo um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades.

Quanto mais espaço lúdico proporcionarmos, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será. E deste modo partilhando e interagindo com outras crianças será capaz também de desenvolver a cooperação.

## **2.1 Formação docente e as atividades lúdicas**

A formação inicial do docente, a princípio, traz a base teórico-metodológica para que o trabalho com a ludicidade se realize. No entanto o docente, conforme realidade pedagógica, precisa reconstruir e atualizar saberes, para que consiga desempenhar de maneira eficiente sua atividade.

Deste modo, o professor precisa ser alimentado e orientado por um conhecimento mais organizado, que lhe possibilite entender os acontecimentos presentes, e para que possa construir soluções para os diversos problemas que surgem no seu cotidiano. Essa competência só é possível quando o professor dispõe de um repertório de saberes:

Todo saber implica um processo de aprendizagem e de formação; e, quanto mais desenvolvido, formalizado e sistematizado é um saber, como acontece com as ciências e os saberes contemporâneos, mais longos e complexos se torna o processo de aprendizagem, o qual, por sua vez, exige uma formalização e uma sistematização adequadas. Por outro lado, no contexto atual a produção de novos conhecimentos é apenas uma das dimensões dos saberes e da atividade científica ou de pesquisa. Ela pressupõe, sempre e logicamente, um processo de formação baseado nos conhecimentos atuais. (TARDIF, 2002, pag. 36).

A formação inicial do professor, embora seja a etapa principal para o exercício do magistério e seja prioritariamente efetivada nas universidades e faculdades, não é capaz, por si mesma, de oferecer ao egresso uma formação totalitária do fenômeno educacional ou escolar, no qual a multiplicidade de problemas é infinita. Assim, a etapa inicial se caracteriza como preparação para a aquisição das primeiras experiências profissionais. Sobre a formação inicial do professor, Tardif (2002, p. 241) lembra que, se o trabalho dos professores exige conhecimentos específicos à profissão, então a formação de professores deveria, em boa parte, basear-se nesses conhecimentos. Mas, a formação dos professores ainda se encontra ancorada nos conteúdos e lógicas disciplinares, e não nos profissionais.

Desta forma, o educador tem um papel importante na construção de um novo paradigma educacional, o qual preze verdadeiramente pela inclusão, oferecendo oportunidades àqueles que apresentam dificuldades de aprendizagem, os quais precisam ser vistos não mais como alunos problemas, mas sim como alguém que precisa ser orientado de maneira diferente do convencional. Para que isto ocorra, o educador precisa apoiar as orientações necessárias a fim de conduzi-lo de forma coerente no seu processo de aprendizagem, tendo para tanto garantida a oportunidade de aprender, pois todos são igualmente capazes. Todo ser humano consegue aprender.

O professor deve perceber, então, que as relações sociais são cada vez mais complexas e exige dele e da escola uma constante evolução, solicitando que ele seja comunicativo, sociável, responsável, criativo, crítico, reflexivo, empreendedor, competente, bem informado e que utilize as novas tecnologias, além de ser habilidoso e que domine a cultura e os conhecimentos específicos da sua disciplina. Da escola é cobrado que seja uma instituição vanguardista. Que ensine os conhecimentos específicos, mas também que seja democrática, solidária, plural, que promova discussões acerca dos problemas sociais e que seja informatizada.

Esse contexto de mudanças constantes e de múltiplas exigências, relativas ao professor e à escola, nos conduz à necessidade de repensarmos a formação dos professores, tanto a formação inicial, como a continuada. A formação inicial deve ser repensada no sentido de estabelecer de fato uma relação entre a etapa teórica, que é necessária e fundamental, com o cotidiano da escola. E a continuada que aprofunda saberes, trazendo ao docente, novas referências, encaminhamentos e reflexões sobre a prática em sala de aula e o renovar do planejamento e execução de atividades e oficinas pedagógicas.

Através da formação inicial e da continuada é construída e fortalecida, respectivamente, a concepção de criança enquanto ser social, que tem uma história, pertence a uma classe social, estabelece relações segundo seu contexto de origem, usa linguagem, ocupa um espaço geográfico e é valorizada de acordo com os padrões do seu contexto familiar e com sua inserção nesse contexto.

Essa concepção atribuída à criança é condição para que o docente atue no sentido de favorecer seu crescimento e constituição, buscando alternativas para a aprendizagem na educação infantil, por meio das quais se reconhece o saber das

crianças (adquirido no seu meio sociocultural), oferecendo-lhes na escola atividades significativas.

Tal posição é defendida por Freire (2002) quando afirma que a educação não pode ser uma prática depósito de conteúdos, apoiada numa concepção de homens como seres vazios, mas de problematização dos homens em suas relações com o mundo. Por isso, a educação problematizadora fundamenta-se na relação dialógica entre educador e educando, que possibilita a ambos aprenderem juntos, ou seja, se trabalha a construção de conhecimentos a partir da vivência de experiências significativas.

Ausubel (1983) mostra que tanto a aprendizagem por recepção como descoberta pode desenvolver-se de modo significativo ou repetitivo (mecânico). Para ser significativo, o conteúdo deve relacionar-se a conhecimentos prévios do aluno, exigindo deste uma atitude favorável capaz de atribuir significado próprio aos conteúdos que assimila, e do professor, uma tarefa mobilizada para que tal aprendizagem ocorra.

### **3. BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE: estratégias de ensino através da ludicidade**

O ser humano vive em constante aprendizado, uma vez que o ambiente onde ele está inserido é um verdadeiro produtor de conhecimento e o indivíduo passa a aprender independentemente de buscar esse objetivo ou não. A partir disso podemos entender que quem ensina também passa a aprender a cada dia um pouco mais, isso porque, à medida que o conhecimento é construído as pessoas envolvidas (Professores, pais, colegas) além de produtores, também se tornam aprendizes. De acordo com Freire (1996, p.12)

É na Educação Infantil que as crianças começam a perceber o mundo que as cerca, pois, é através da curiosidade que começam a despertar para o mundo das descobertas, partindo-se das experiências que elas trazem para a escola, onde a instituição escolar deve proporcionar atividades que vão estimular seu desenvolvimento pleno.

É neste sentido que ensinar não é transferir conhecimentos, conteúdos nem formar é a ação pela qual um sujeito criador dá forma, estilo ou alma a um corpo indeciso e acomodado. Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto, um do outro. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina, ensina alguma coisa a alguém.

De acordo com o trecho da obra de Freire, acima citado, percebemos que o ensino e o aprendizado caminham lado a lado e não é possível realizar um desses atos sem que outro seja refletido, visto que, mais que uma transmissão de conteúdo, o indivíduo que ensina abre um campo para aprender com o receptor, já que ocorre uma troca de informações comutativa que serão discutidas fazendo com que ambos agreguem conhecimento.

Atualmente, o grande desafio de ensinar vem com a construção e desconstrução dos saberes, uma vez que, a sociedade é mutável e os conhecimentos se adequam a essas mudanças sociais. Então cada discente deve entender que ele é um ser inacabado e que deve viver em constante aprendizado. Por isso a importância do real papel do educador que ao invés de transferir conteúdos, informações ou conhecimento, irá mediar e interligar o saber. Freire (1996, p.21) afirma:

A grande tarefa do sujeito que pensa certo não é transferir, depositar, oferecer, doar ao outro, tomado como paciente de seu pensar, a inteligibilidade das coisas, dos fatos, dos conceitos. A tarefa coerente do educador que pensa certo é, exercendo como ser humano a irrecusável prática de interligar, desafiar o educando com quem se comunica e a quem se comunica, produzir sua compreensão do que vem sendo comunicado.

A partir disso vemos que o papel de um educador não é nada fácil e tem um grande objetivo a ser alcançado.

Parafraseando Ausubel (1983), só haverá uma aprendizagem significativa caso o educando esteja disposto a aprender. Se o aluno se preocupar apenas em decorar os conteúdos ele terá uma aprendizagem mecânica e sem significados, uma vez que o ser humano só absolve aquilo que tem significado para si. Então é de total importância a disposição e o interesse no aluno do processo de aprendizado.

A aprendizagem é condicionada a vários fatores, são eles: psicológicos, sociais, as experiências prévias do aprendiz, os instrumentos mediadores, entre outros.

### **3.1 A criança e o brincar**

Atualmente, as técnicas voltadas para o processo de ensino-aprendizagem vêm passando por várias mudanças tanto na metodologia de ensino, buscando formas que facilitem o trabalho do professor no processo de aprendizagem, quanto nas mudanças referentes aos recursos didáticos, incluindo a música e os jogos que, quando usados adequadamente tornam a aprendizagem menos mecânica e mais significativa e prazerosa para o aluno.

Sendo assim, o lúdico é uma importante área de estudo no currículo da educação, pois propicia o desenvolvimento de muitas habilidades no aluno estimulando-o em suas buscas interiores, em seu desejo de criar, no prazer de ouvir, entender, interpretar e assimilar. Os jogos e a brincadeira, portanto, são atividades básicas na formação do indivíduo e um poderoso instrumento para melhoria da qualidade de vida.

O brinquedo é considerado o objeto lúdico que a criança utiliza para realizar a brincadeira. Podemos dizer que o brinquedo é algo sem uma definição certa e

determinada, uma vez que, a criança cria o objeto de acordo com a sua imaginação. Exemplo disso é quando a criança enrola alguns papéis e os fazem de microfone.

Machado (2003) afirma que:

Tudo aquilo do mundo real que for usado pela criança para fazer suas experiências e descobertas, para expressar-se e lidar com o seu mundo interno e subjetivo diante da realidade desses objetos, das coisas concretas e objetivas, podem ser considerados brinquedos (MACHADO, 2004, p.35).

Deste modo, podemos concluir que a criança pode transformar qualquer objeto em um brinquedo de acordo com a sua imaginação. Ela pensa e inventa um novo significado para a coisa de forma que sane a finalidade que existe para aquele objeto em seu mundo imaginário.

A realização da brincadeira não é limitada ao uso de um brinquedo, o brinquedo é apenas um suporte para a brincadeira e pode ter o seu significado modificado dependendo do contexto da brincadeira, ou seja, o significado do brinquedo é relativo.

Gramaticalmente falando, a palavra “brincadeira” vem do verbo “brincar” que tem origem latina. Vem de vinculum que quer dizer laço algema, e é derivada do verbo vincire, que significa prender, seduzir, encantar. Vinculum virou brinco e originou o verbo brincar, sinônimo de divertir-se. Para kishimoto (2002), a brincadeira é o jogo infantil e não há uma diferença significativa entres ambos.

Por outro lado, podemos analisar o jogo e o brinquedo como sendo objeto da brincadeira, ou seja, a brincadeira é a expressão do lúdico desenvolvida por meio de um jogo ou de um brinquedo. Porém, esses objetos não são determinantes para haver a brincadeira uma vez que, a brincadeira parte da imaginação e da criação da criança, tornando qualquer outro meio objeto para a brincadeira quando usada a imitação.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não brincar. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente da brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação

entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (RCNEI, 1998, vol.1, p.27).

É por meio das brincadeiras que a criança vai adquirindo a sua aprendizagem e intensificando o saber. É também, através da brincadeira, que vai sendo delimitado o comportamento do indivíduo em seu meio social. A criança tem a liberdade de agir durante a brincadeira, ela inventa e imagina o seu próprio mundo e depois traduz essas experiências para o seu mundo real e, assim, vai acontecendo a mágica do aprendizado.

Faria (2001, p. 26) diz que “na infância, todos os sentidos estão aguçados, por isso é que as crianças estão sempre em movimento. Elas estão explorando e constituindo os ‘mapas mentais’ que serão usados pelo resto da vida”.

O espaço educacional pode ser construído em local privilegiado onde se possa transmitir uma imagem de futuro que não se constitua como presente melhorado, mas que agregue sonhos e valores de uma sociedade efetivamente igualitária. Portanto o espaço educativo nesse sentido passa a ser um espaço de desenvolvimento da criatividade e capacidade de tomar decisões com autonomia e independência.

Essa posição faz entender que a educação é uma base que se faz necessária para a construção da cidadania de sujeitos críticos e transformadores de realidade e que interagem em seu meio social. Educar é conhecer, é ler o mundo para transformá-lo. O conteúdo é a libertação, o respeito à identidade e à autonomia do aluno.

Freire (1996, p. 77) afirma que "não sou apenas objeto de história, mas sou sujeito igualmente: no mundo da história, da cultura, da política, constato não para me adaptar, mas para mudar. No próprio mundo físico minha constatação não me leva à impotência."

Ensinar não é fácil. Aprender também não. Ao ingressar na escola, a criança ao mesmo tempo em que se vê diante de uma série de oportunidades, depara-se com intensos conflitos decorrentes de seu processo de desenvolvimento. Terá que se submeter às regras e ao duro processo de aprendizado. A criança carrega consigo para a escola, conflitos familiares, psicológicos e sociais. A criança que se



sente insegura, angustiada e sem espaço para expressar suas emoções, que são na maior parte intensas, não consegue aprender.

### **3.2 As atividades lúdicas na educação infantil**

O jogo e as brincadeiras são duas grandes pontes de apoio para o desenvolvimento da criança. A partir da prática dessas atividades a criança vai descobrindo o imaginário, a imitação e as regras existentes no contexto social. Essas atividades também são essenciais para desenvolver a motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade da criança.

Portanto, não há como falar em educação infantil sem mencionar a grande importância dos jogos dentro e fora de sala de aula. O uso do lúdico é imprescindível para formar um bom adulto no futuro.

De acordo com o dicionário etimológico a palavra jogo é originária do latim: *iocus*, *iocare* e significa brinquedo, folguedo, divertimento ou passatempo sujeito a regras. Porém, o conceito de jogo vai muito além do mero significado da palavra. Deste modo conceitua Huizinga (2007):

Jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 2007, p. 33).

O jogo deve ser encarado como uma atividade voluntária onde a criança realiza com prazer e alegria e não por obrigação. Segundo Piaget (1997): “O jogo constitui o polo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior”. O autor não economiza quando o assunto é ressaltar o significado do jogo no contexto educacional. Para ele o conceito de jogo é totalmente interligado ao desenvolvimento do pensamento e do raciocínio da criança.

Não existe uma data exata para o surgimento do jogo. Segundo Nallin (2005, p. 03) “o jogo advém do século XVI, e os primeiros estudos foram realizados em Roma e na Grécia, destinados ao aprendizado das letras. Esse interesse decresceu

com o advento do cristianismo, que visava uma educação disciplinadora, com memorização e obediência”.

Segundo Velasco (1996, p. 78):

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Podemos perceber então que o brincar age diretamente na personalidade da criança. As brincadeiras e os jogos não podem ser encarados como simples forma de divertimento para a criança, assim também como não podem ser encarados como atividades inerentes às crianças sem nenhum tipo de contribuição, além disso.

Segundo Piaget (1997, p.62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

É notório como a criança aprende as regras de um jogo e como ela desenvolve o seu aprendizado para conseguir alcançar o objetivo do jogo. Elas dão o melhor de si para vencer o jogo e para aprender como funciona a brincadeira. Com isso elas vão trazendo essas experiências para a sua vida real e associando as regras do jogo com as regras do seu dia a dia. Elas aprendem que no meio social existem regras a serem seguidas para conseguir um lugar em sociedade e para que as relações sociais, assim como no caso do jogo, façam sentido.

Além de estimular a aceitação de normas o jogo age como forma de incentivo para as crianças irem para escola e se empolgar para aprender. É uma das melhores formas que pode ser utilizadas para que elas se empenhem em resolver um problema.

Para Batllori (2006, p.15) as contribuições que podem ser agregadas com os jogos na vida da criança, são: Favorecer a mobilidade; Estimular a comunicação; Ajudar a desenvolver a imaginação; Facilitar a aquisição de novos conhecimentos; Fomentar a diversão individual e em grupo; Facilitar a observação de novos procedimentos; Desenvolver a lógica e o sentido comum; Proporcionar experiências; Ajudar a explorar potencialidade e limitações; Estimular a aceitação de hierarquias e o trabalho em equipe; Incentivar a confiança e a comunicação; Desenvolver

habilidades manuais; Estabelecer e revisar valores; Agilizar a astúcia e o talento; Ajudar no desenvolvimento físico e mental; Ajudar na abordagem de temas transversais ao currículo; Agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato; Incentivar o respeito às demais pessoas e culturas; Aprender a resolver problemas ou dificuldades e procurar alternativas; Estimular a aceitação de normas.

São bem percebidos os benefícios em uma instituição escolar e nos alunos onde se trabalham com a ludicidade através de jogos, brincadeiras entre outros. As mudanças de comportamento, aprendizagem e na vida do indivíduo, logo se destacam perante a sociedade. Os alunos que se adentram no mundo mágico da brincadeira e dos jogos adquirem uma sensibilidade mais apurada e uma melhor percepção das coisas que os rodeiam, tornando-se mais seguros, alegres e calmos. São mais extrovertidos, preparados para agir diante de determinadas situações e têm uma probabilidade maior de se tornarem adultos mais equilibrados. São imensas as vantagens de introduzir brincadeiras e jogos na escola, tanto para os alunos como para os professores. Pois funciona como um instrumento terapêutico, relaxante e prazeroso.

A criança em interação com a língua materna compreende que sons emitidos são formas de expressar sentimentos, sensações e pensamentos e ao interagir com o mundo adquire nas práticas sociais novas aprendizagens, a partir de experiências vivenciadas.

Segundo Garcia, (2001, p. 11),

Se uma criança é capaz de reconhecer a voz da mãe ao nascer, é porque aprendeu a reconhecer o som dessa voz no útero. Se a criança é capaz de reconhecer uma música que tenha sido cantada ou tocada durante a gravidez, é porque aprendeu a melodia antes de nascer.

Percebe-se com a citação acima que se a criança viver bem cada etapa, ela será capaz de se auto gerenciar na vida adulta sem tantas dificuldades, assumindo e administrando bem os desafios e se realizando como um ser histórico-cultural, dotado de saberes na construção e na preservação da vida. Assim sendo a criança passa a ser vista como ser pensante protagonista de seu ensino e de sua aprendizagem. Esse período é de grande importância na construção de habilidades significativas.

## **4 PERCURSO METODOLÓGICO**

- **Caracterização da Pesquisa**

A pesquisa desenvolvida foi de natureza qualitativa, uma vez que a fonte direta dos dados é o ambiente escolar. Para realizar esse trabalho – que tratou da importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem – foi realizada uma observação participante numa Creche Municipal na cidade de Itaporanga-PB, no sentido de identificar problemas relativos ao uso das brincadeiras mediadas pela professora como fator influenciável na aprendizagem das crianças. Destacamos a importância do lúdico na educação infantil, tendo como fator relevante o valor da sociabilidade nas práticas pedagógicas.

Pretendeu-se analisar a realidade da escola no que diz respeito à incorporação das brincadeiras mediadas na prática concreta de educadores e crianças. Para o desenvolvimento desse tipo de pesquisa, o trabalho de campo se faz imprescindível; já que, de acordo com Minayo (1994), essa forma de pesquisa não pode jamais dispensar o trabalho de campo.

- **Instrumento de Coleta de Dados**

Através de visitas, foi realizada uma observação numa Creche Municipal na cidade de Itaporanga-PB. Deste modo, observou-se o desenvolvimento das atividades lúdicas como jogos e brincadeiras nas turmas da Educação Infantil, listando-se os aspectos mais relevantes de acordo com o foco da pesquisa e buscaram-se as suas relações de modo a chegar a conclusões finais.

## 5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A fase de observação teve duração de três semanas, de 11 a 29 de setembro de 2017. Cada período de observação teve a duração de três horas, o que aconteceu das 8h às 11h nas turmas de Pré I – A, Pré I – B, Pré II. Procurou-se, no decorrer das observações, dispensar maiores cuidados no que diz respeito à questão ética, sem a qual nenhum trabalho pode ser realizado com lisura.

A Creche Municipal está situada à Rua Ariosvaldo Alves de Almeida, S/N Conjunto Chagas Soares. Foi criada pela lei número da lei de 02 de junho de 2008, publicado na Portaria Municipal do dia 06 de junho de 2008. A Creche funciona em período integral, atendendo a Educação Infantil num total de 140 crianças, nas seguintes modalidades: Pré I – A, Pré I – B, Pré II, Maternal I, Maternal II, Maternal III, Berçário I e Berçário II.

**Figura 01:** Quadro de identificação dos professores da Creche Municipal

LOCAL	PROFESSORES	TEMPO DE ATUAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	FORMAÇÃO	NÍVEL DAS CRIANÇAS QUE TRABALHA
Creche Municipal	Professora A	05 anos	Ensino Superior Pós Graduação	Pré I A – 19 alunos
Creche Municipal	Professora B	10 anos	Ensino Superior Pós Graduação	Pré I B – 19 alunos
Creche Municipal	Professora C	02 anos	Ensino Superior Pós Graduação - Mestrado	Pré II – 28 alunos

Sistematização da autora da pesquisa (11-29/09/2017)

A observação das atividades docentes incluiu momentos de atuação das professoras junto às crianças. Sabíamos, de antemão, da necessidade de haver confiança e empatia entre a pesquisadora e as professoras, assim resolvemos manter uma relação de amizade e de trocas. Dessa maneira percebeu-se que, aos poucos, a presença da pesquisadora não parecia intimidar as professoras, elas

ficaram à vontade com a presença. A permissão do pesquisador pelo grupo e como os observados o compreende é um tipo de dificuldade muito comum neste tipo de trabalho (CICOUREL, 1990).

Para dar início ao trabalho de pesquisa, explicou-se, a cada educadora, como seria realizada a observação e qual o objetivo do trabalho. As crianças, a princípio, se mostraram curiosas, mas logo retomaram as suas atividades cotidianas, não se importando muito com a presença da pesquisadora. Como já haviam sido feitas outras observações na referida escola, o comportamento das crianças e as práticas pedagógicas das professoras pareceram bem familiares.

As desconfianças iniciais foram sendo superadas à medida que a pesquisadora se pôs à disposição para auxiliá-las nas atividades de classe e nas brincadeiras das crianças, demonstrando que tinha conhecimento e experiência, já que, em outras circunstâncias havia atuado como estagiária naquele espaço escolar.

A partir de então, percebeu-se mais segurança, e a reserva que havia sido criada por parte das professoras foram dando lugar à amizade e cumplicidade, atitudes de cooperação quanto à pesquisa.

No decorrer das observações, a participação nas atividades realizadas pelas professoras junto às crianças foi dada a oportunidade de rever a organização geral do trabalho. Teve-se acesso a cada brincadeira e melhor possibilidade de observação: como as crianças brincavam, se as brincadeiras eram livres ou orientadas, se a participação da professora era frequente, se brincavam na sala ou em outro espaço da escola, se brincavam sozinhas ou coletivamente, se brigavam muito durante as brincadeiras e se essas atividades favoreciam a relação de trocas entre as crianças.

Durante o processo de observação a pesquisadora esteve atenta a todos os comportamentos durante a coleta de dados. A primeira providência foi estabelecer estratégias caracterizadas pela observação participante, onde o as brincadeiras e jogos, bem como a socialização infantil ocupou lugar de destaque na pesquisa. Coube ao lúdico a prioridade de ser visualizado como agente facilitador no desenvolvimento de sociabilidades, criatividade, imaginação e cooperação. A criança tem por direito desenvolver suas atividades de forma prazerosa, direito este assegurado conforme a Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, denominada Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, que toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

Houve, por parte do observador empenhado na pesquisa, um acompanhamento minucioso de toda a movimentação livre dos participantes diante das atividades que priorizavam as brincadeiras espontâneas das crianças.

O trabalho de pesquisa foi concluído em três semanas e trouxe uma experiência muito significativa. Foi realizado em ambiente propício, utilizando como instrumento a observação participante e objetivou analisar a utilização dos jogos e brincadeiras na Creche Municipal.

Durante as observações na Creche, percebeu-se que as educadoras conheciam ainda a importância que os jogos e brincadeiras têm para a aprendizagem e o desenvolvimento sócio afetivo das crianças. Dessa forma, presenciaram-se brincadeiras que aconteciam de forma prazerosa e bem planejada. Sabe-se que as brincadeiras livres também são muito importantes para a vida das crianças e devem ser estimuladas, mas as pedagogicamente pensadas e planejadas facilitam a interação entre as crianças, de maneira efetiva e significativa.

A intervenção do educador é de fundamental importância para a realização dessas atividades. Para tanto, o educador precisa considerar as singularidades de cada criança e sua forma individual de aprender, respeitando suas diferenças e ampliando sua capacidade de socialização.

Kramer *apud* Brasil - MEC/SEF/COEDI (1996 p.19).

É preciso que os profissionais de educação infantil tenham acesso ao conhecimento produzido na área da educação infantil e da cultura em geral, para repensarem sua prática, se reconstruir enquanto cidadãos e atuarem enquanto sujeitos da produção de conhecimento.

Percebe-se, de acordo com o pensamento do autor acima citado que, professores de Educação Infantil tem a função de mediar o processo de ensino e aprendizagem, propondo atividades e lançando desafios ajustados às características, potencialidades, expectativas, desejos e necessidades infantis, compreendendo a atividade lúdica como uma ponte para o processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil, em que o referencial avaliativo adotado deve ser a criança em relação a si mesma, de modo que o professor observe, registre e reflita continuamente, em caráter diagnóstico e processual, sobre tudo o que ocorre com cada uma. O conhecimento, a vivência e o sentimento lúdico dos professores em formação devem ser resgatados para que se possa fazer uma

avaliação dos seus alunos, especialmente acerca de quais atividades poderão favorecer uma aprendizagem mais prazerosa e significativa para o desenvolvimento infantil, em seus aspectos individual e social.

O presente trabalho possibilitou comprovar que o educador se utiliza do lúdico, para a promoção da aprendizagem. Kramer (2003 p. 19) faz o seguinte comentário:

(...) a ideia de infância (...) aparece com sociedade capitalista, urbano-industrial, na medida em que mudam a sua inserção e o papel social da criança na comunidade se, sociedade feudal, a criança exercia um papel produtivo direito ("feudal") assim que ultrapassava o período da mortalidade, na sociedade burguesa ela passa a ser alguém que precisa ser cuidada, escolarizada e preparada para uma função futura. Este conceito de infância é, pois. Determinado historicamente pela modificação das formas de organização da sociedade. (KRAMER, 2003, p. 19)

No que se refere à questão da socialização, é nas brincadeiras que as crianças aprendem a relacionar-se com o outro, a trocar informações, e a expressar seus sentimentos. Através de brincadeiras organizadas pelo/a professor/a ou realizadas espontaneamente, elas se apropriam de valores socioculturais, com suas normas, hábitos e leis. Por tudo isso, não se pode enxergar nas brincadeiras, apenas alguma forma de passar o tempo: ela oferece excelentes oportunidades de se partilhar experiências e apertar os laços de amizade e companheirismo entre as crianças e os/as professores.

Cabe ao docente estimular esse tipo de atividade como forma de evitar conflitos comumente gerados na sala de aula e como oportunidade para desenvolver conceitos e valores, formando, dessa maneira, padrões duradouros de interações sociais.

Dessa forma, reportando às discussões iniciais que nos levaram a desenvolver essa pesquisa participante, temos em vista que o educador, como mediador, tem a função primordial de planejar atividades, organizar o tempo, criar e recriar suas propostas político-pedagógicas em consonância com o projeto pedagógico institucional e/ou impelindo à sua constituição.

Kishimoto (2002) explica que a criança quando manipula livremente algum jogo ou um brinquedo, passa a diferenciar cores, a perceber sua textura, entre outros elementos, a função educativa e a lúdica estão presentes. Mas, se a criança



empilhar peças, fazendo de conta que está construindo um castelo, uma casa ou uma ponte, a função lúdica está presente. Assim, entende-se que é a intenção da criança que vale e não exatamente o que o professor deseja.

São diversas as atividades que podem ser realizadas na educação infantil. Por conta do nível de desenvolvimento cognitivo das crianças, as brincadeiras e os brinquedos devem fazer parte de tarefas prazerosas, cujas regras sejam mínimas, a fim de que a motivação e a participação sejam satisfatórias.

Uma vez que a brincadeira é um mergulho no lúdico, ou até mesmo no lúdico em ação, no ato de brincar a criança explora o mundo e suas possibilidades, ao tempo em que se insere neste, desenvolvendo de forma espontânea e lúdica suas capacidades cognitivas, motoras e afetivas. (KISHIMOTO, 2011, p. 32)

As atividades lúdicas são fundamentais tanto para o desenvolvimento dos alunos como também ajudam as crianças a se relacionarem melhor uma com as outras, ampliando suas interações sociais e formas de comunicação. As brincadeiras passam a contribuir principalmente para o crescimento das crianças, cuja contribuição é essencial, uma vez que as crianças, com o passar do tempo, irão se sentir mais seguras para se expressarem, podendo aprender, nas trocas sociais, com diferentes crianças e adultos, a perceberem e compreenderem a realidade, de forma diversificada.

Portanto, diante das considerações desenvolvidas em cada capítulo, podemos então responder a questão-problema de nossa pesquisa: O docente da educação infantil só sistematizará e executará corretamente as atividades lúdicas quando reconhecer a importância de sua ação em sala de aula e a sua responsabilidade enquanto educador e cuidador. Só assim poderá se planejar melhor para realizar atividades mais significativas, concebendo a criança enquanto sujeito e valorizando seus conhecimentos prévios, como também sabendo utilizar o espaço educativo e os diferentes recursos de forma criativa, a favor da aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a exposição dos fundamentos aqui enfatizados, observou-se que é através de atividades lúdicas, que educando explora mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino-aprendizagem assim como, sua autoestima.

É importante ressaltar que o Lúdico não é apenas uma atividade espontânea da criança, o ato de brincar é uma aprendizagem social que influencia e insere a criança no contexto em que vive fazendo com que elas acumulem as várias experiências para a sua cultura lúdica e por isso considera-se o momento do ato lúdico como um fator primordial sobre o qual nós adultos temos que ter a percepção e o olhar voltado para compreender, respeitar e promover essa importante ponte para o desenvolvimento integral da criança.

A princípio, o professor passa a observar com mais afinco, as inter-relações entre as crianças e seus interesses pelas brincadeiras e, que sem sombra de dúvida ela pode ser inserida no meio social, como enfoca Vygotsky (1996). Nesse processo, o brinquedo é algo que a crianças leva a sério. Pois, permite que ela faça fluir suas fantasias, ou seja, o brincar ganha densidade, traz enigmas, comporta leituras mais profundas.

Desta forma, as crianças aplicam no brinquedo toda sua sensibilidade, e desempenha importante papel no desenvolvimento psicológico da criança, como instrumento de aprendizagem.

Portanto, passa-se a compreender que o lúdico consiste numa atividade que além de ser prazerosa, contribuir de forma eficaz na aprendizagem da criança. Visto que, é na fase da infância que o brinquedo é parte integrante da vida da criança, assim sendo, nas atividades lúdicas o brinquedo um instrumento construtivo na aprendizagem da criança.

Acredita-se, então, que as praticas da educação devem ser continuas sendo influenciadas pela discussão sobre o ensino lúdico com a preocupação de não deixar ocorrer reducionismo nem oposicionismo, podendo assim, efetivamente colaborar para o trabalho dos educadores. A perspectiva de trabalhar o lúdico na educação infantil expressa nesse trabalho refere-se ao uso nas dimensões praticas e culturais do conhecimento na vida diária social. Dessa maneira, a intenção de formar cidadãos vai além dos muros escolares e convida outras instituições que comunicam o lúdico a também compartilhar desse compromisso. Mas que um

convite é uma necessidade para os educadores que reconhecem a importância de trazer para os educandos conteúdos diversos e a linguagem oral sempre situada num contexto histórico e cultural.

Em suma, espera-se que o estudo possa contribuir de forma satisfatória para novas discussões sobre a temática do lúdico, tendo como parâmetros os jogos e as brincadeiras na aprendizagem. Bem como, os enfoques aqui levantados possam ser um ponto de partida na construção de uma proposta pedagógica onde seja levada em consideração a importância dos jogos e brincadeira na aprendizagem da criança, uma vez que as informações obtidas e as reflexões realizadas se tornaram um ponto de partida para pensar e delinear a nossa prática enquanto educadores.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 1978.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus, 2005.

AUSUBEL, D.P.; NOVAK, J.D. e HANESIAN, H. (1983). Psicologia educacional. Rio de Janeiro, Interamericana. Tradução para português, de Eva Nick et al., da segunda edição de Educationalpsychology: a cognitiveview.

BATLLORI, Jorge. Jogos para treinar o cérebro: desenvolvimento de habilidades: cognitivas e sociais. Tradução de Fina Iñiguez. São Paulo: Madras, 2006.

BRASIL. Lei n. 9394, de 20 dez. 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** Brasília: MEC, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Educação Artística**: leis e pareceres. Brasília: MEC, 1982.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: artes. Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FARIA, Márcia Nunes. **A música, fator importante na aprendizagem**. Assis Chateaubriand – Pr, 2001. 40f. Monografia (Especialização em Psicopedagogia) – Centro Técnico – Educacional Superior do Oeste Paranaense – CTESOP/CAEDRHS.

FREIRE, J. B. **O jogo**: entre o riso e o choro. São Paulo: Editora Autores Associados, 2002.

FREIRE. Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2012, Santo André, SP.

GARCIA, R L (2001). **Para quem pesquisamos? Para quem escrevemos**. O impasse dos intelectuais. São Paulo, Cortez.

HUIZINGA, J. Homo ludens: **O jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 2002.

KRAMER, Sônia. **A Política do Pré-escolar no Brasil: A arte do disfarce**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MACEDO, Lino. **Ensaio Pedagógico: como construir uma escola para todos?** Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACHADO, Maria Lucia de A. **Educação Infantil e o Currículo: a especificidade do projeto educacional e pedagógico para creches e pré-escolas**. São Paulo: FCC/PUC, 2004.

NALLIN, C.G.F. **O papel dos jogos e brincadeiras na Educação**. Memorial de Formação submetida à Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas (2005).

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

STOKOE, Patrícia & HARF, Ruth. **Expressão Corporal na pré-escola**. São Paulo, Summus, 1987.

SOUZA, Rosa Fátima de; VALDEMARIN, Vera Teresa; ALMEIDA, Jane Soares de. **O legado educacional do Século XIX**. Araraquara: UNESP – Faculdade de Ciências e Letras, 1998.

TEZANI, T. C. R., **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. (artigo publicado). 2004.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação de professores**. São Paulo: Vozes, 2002.

VELASCO, Calcida Gonsalves, **Brincar: o despertar psicomotor**, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

WINNICOT, D.W. (1975) – **O Brincar e a Realidade**, Rio de Janeiro: Imago.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1984.

